После списка школ приведены дополнительные фехтовальные черты.
Табличка, для удобства (чтобы распределить школы по фракциям ФС)

Название Школы	Фракция
Academia de Hierro	
Academia Nacional Española	
Acadamie Nationale Française	
Academy of the Sea	
Davenport's Academy	
La Caballería Española Enseña	
Ladies' Academy	
Longstride's Academy	
Musketeers' Officer Academy	
Peg Leg's Academy	
Royal Fencing Academy	
The Old School	
Academy of Ungentlemanly Arts	
De Richelieu's Academy	
Seven Blades Academy	

ФЕХТОВАЛЬНЫЕ ШКОЛЫ

В оригинальных правилах Пиратов испанских морей, секретная техника - это дополнительный бонус Фехтовальной школы, который становится доступным только при ранге персонажа Легендарный и, в случае, если он состоит в Фехтовальной академии не менее 3х лет. Это сделано, чтобы не допустить игромеханическое "скакание" по школам с набором нескольких фехтовальных черт. Тем не менее, на уровне Легенда, есть дополнительные черты, позволяющие изучать несколько школ и, даже, совмещать их секретные техники.

В виду особенностей мира FS, я решил открывать секретные техники сразу, при условии, что школа была изучена членом организации, преподающей эту технику. Так как в FS скакать по Домам и Гильдиям не получится, я и решил привязать Секретную технику не к рангу и сроку, а к членству.

Безусловно, к "релизу" стоит подработать игромеханическое описание данного эффекта.

Academia de Hierro

Requirements: Novice, Florentine, Agility d8+, Fighting d6+

Стиль боя с двумя клинками или клинком и плащом в другой руке. Персонаж получает +1 к Защите, если сражается и одним противником вооружен одним клинком.

Фехтовальщик может изучить черту Стена стали в ранге Закаленный.

Секретная техника: Противники с чертами Упреждающий удар и Упреждащий удар+ не получают свободной атаки против персонажа.

Academia Nacional Española

Requirements: Novice, Strength d8+, Fighting d6+, must be Spanish

Стиль боя с более тяжелыми рубящими клинками (сабли), чем рапиры и шпаги. Как следствие отдает предпочтение жестоким рубяшим ударам, а не уколам.

Персонаж увеличивает кубик урона рубящего оружия на одну ступень, при маневре Яростная атака.

Фехтовальщик может изучить черту Боевая ярость в ранге Новичок и черту Боевая ярость+ в ранге Закаленный.

Секретная техника: Персонаж не получает штрафа к Защите при маневре Яростная атака.

Acadamie Nationale Française

Requirements: Novice, Agility d8+, Fight ing d8+, must be French

Техника фехтования, при котором отдается предпочтение долгому бою с запутыванием и выматыванием противника, а не быстрой яростной схватке.

Фехтовальщик полуает бонус +1 на проверки Драки для Разоружения и Удержания.

Кроме того, персонаж получает бонус +2 на проверки Ловкости при Уловках.

Секретная техника: феътовалщик знает много уловок и подлых трюков. Он получает бонус +2 на сопротивление Уловкам, и противники получают штраф -2 на Разоружение и Удержание персонажа.

Academy of the Sea

Requirements: Novice, Agility d6+, Fight ing d6+, Throwing d6+

Школа ножевого боя. Мастера этой школы наносят Сила+d6 урона, когда используют нож. Кроме того. Дистанция

метания ножа увеличивается до 5/10/20. Мастера этой школы изучают черты Ближний бой и Ближний бой+.
Секретная техника: Если персонаж использует нож, он тянет дополнительную карту инициативы и использует лучшую. Эта техника работает вместе с чертами Хладнокровие и Хладнокровие+.

Davenport's Academy
Requirements: Novice, Agility d6+, Strength d6+, Fighting d6+
Школа рукопашного боя, как часть фехтовального искусства. Основная философия школы заключается в том, что благородный джентельмен никогда не должен быть беззащитен, даже без клинка.
Персонаж наносит Сила+d4 урона голыми руками (или ногами, локтями, головой).
Кроме того, боец может изучить черту Боец-импровизатор в ранге Новичок. Кроме того, принцип «победа любой ценой» позволяет изучить черту Грязные приемы в ранге Новичок. Мастера этой школы часто изучают черты Ближний бой и Ближний бой+.
Секретная техника: боец никогда не считается безоружным противником.

La Caballería Española Enseña
Requirements: Novice, Fighting d6+, Riding d8+, must be a Spanish cavalry offi cer
Кавалерийская школа верхового рукопашного боя. Фехтовальщик не получает штрафов за Ненадежную опору, когда сражается верхом. Кроме того, он может использовать самый высокий навык для сражения верхом, выбирая из Верховой езды и Драки.
Персонаж получает бонус +2 на проверки Верховой езды, если использует этот навык для атак. Кроме того, боец может оседлать или соскочить с лощади – свободным действием.
Секретная техника: Персонаж сливается со своим скакуном в бою. При верховой атаке, бросается оба кубика Драки и Верховой езды и выбирается наилучший. Дикий кубик по прежнему бросается один.

Ladies' Academy
Requirements: Novice, Fighting d6+, Taunt d6+, Charisma 1+, must be female
Стиль боя, который могут освоить только женщины.
Мужчины почти всегда недооценивают женщин и школа использует эту слабость. Бойцы могут изучить Грязные приемы и Грязные приемы+ в ранге Новичка. Кроме того, используя женскон обаянин и отвлекая внимание мужчин своими прелестями, дамы заставляют совершать проверки Драки со штрафом -2, против них.
Секретная техника: Красота персонажа разит также остро как и его клинок. Персонаж может добавить свою Харизму к броскам урона в ближнем бою.

Longstride's Academy
Requirements: Novice, Agiligy d8+, Fight ing d8+, Lunge, may not be French
Стиль боя основан на уколах и неожиданных выпадах. Очевидная слабость этой школы боя – техника бесполезна против нескольких противниках. При использовании Выпада, персонаж может увеличить дальность на 2 клетки. При этом он получает штраф -2 на проверку Драки. При использовании стандартного выпада (+1 к дальности), фехтовальщик получает +1 к Защите до своего следущего действия.
Секретная техника: Герой может использовать Упреждающий удар и Упреждающий удар+ на расстоянии в 1 клетку. Если его атака успешна, противник прекращает движение, независимо от того ранен он или нет этой атакой.

Musketeers' Officer Academy
Requirements: Novice, Fighting d6+, Shooting d6+, Musketeer, must be a French officer
Персонаж может использовать винтовку в бою так, будто это пистолет. Боец, который получил подъем при проверке Драки, используя штык на винтовке, может провести свободную стрелковую атаку против той же цели. Сложность этой атаки по-прежнему Защита противника.
Секретная техника: Если боец получил подъем при проверке Драки, используя штык на винтовке, он может провести свободную стрелковую атаку. Эта атака считается автоматически успешной и наносит обычный урон.

Peg Leg's Academy
Requirements: Novice, Agility d6+, Fight ing d6+, must have the Lame or One Leg Hindrance
Школа боя основанная одноногим калекой, для помощи таким же калекам. Сперва бойца учат выглядеть беспомощным и жалким, чтобы расслабить противника. Перед начаем боя, до вытягивания карт инициативы, персонаж проходит встречную проверку своей Смекалки против Внимания всех противников в радиусе 12 клеток. При успехе, персонажа считают бесполезным, беспомощным и безопасным калекой, недостойного внимания. Первая атака персонажа автоматически застает противника врасплох. Кроме того, этот стиль боя учит сбивать противника с ног. Если персонаж получил подъем при проверке Ловкости для проведения Уловки, противник падает навзнич, получая все обычные штрафы.
Секретная техника: боец научился превозмогать свои увечья. Персонаж не получает штрафов от ран на проверки Драки (хотя по-прежнему получает штрафы на передвижение и другие параметры).

Royal Fencing Academy
Requirements: Novice, Agility d8+, Fight ing d8+, must be English
Бойца прежде всего учат сохранять свою энергию, позволяя противнику вести, и использовать контратаки. Персонаж

может изучить черты Контратака в ранге Новичок и Контратака+ в ранге Закаленный.
Кроме того, персонаж *наготиове* получает бонус +2 на проверки Ловкости для прерывания действия противника. Если персонаж не перемещался в этом раунде (Выпад считается перемещением для этого условия), он получает +1 к Защите до своего следующего действия. Этот эффект суммируется с маневром Оборона.
Секретная техника: если персонаж не передвигался в раунде, он может совершить контратаку против любой атаки ближнего боя по нему, независимо от количества и источника. Например, персонаж может совершить две контратаки против бойца, который использовал черту Боевая ярость и не попал ни одной из атак.

The Old School
Requirements: Novice, Agility d6+, Strength d6+, Fighting d6+, Two Fisted
Классическая школа, учащая использовать баклер и меч.
Боец может использовать баклер как оружие, чтобы нанести Сила+d4 несмертельного урона. Если персонаж, вооруженный мечом и баклером, использует Оборону или Глухую оборону, он получает +1 к Защите (в дополнение ко всем бонусам) или +2 к проверкам Драки (для маневрая Глухая оборона).
Секретная техника: Если персонаж вооружен баклером и мечом, он может провести дополнительную атаку ближнего боя каждый раунд, используя меч или щит (дополнительная атака производится тем оружием, которым персонаж еще не атаковал в 1й раз). Эта техника суммируется с Боевой яростью и Боевой яростью+.

Academy of Ungentlemanly Arts
Requirements: Agility d6+, Smarts d6+, Fighting d6+
Эта школа учит использовать уловки и подлые трюки для победы.
Если персонаж получил подъем при Уловке, он может немедленно провести свободную атаку ближнего боя. Эта атака не накладывает никаких штрафов на другие действия, хотя сама получает штрафы, применяемые к множественным действиям. Например, если персонаж совершил проверку Уловки с -2 для двух действий в раунде, свободная атака также будет произведена со штрафом -2, хотя не увеличит штраф для второго действия персонажа.
В дополнение, боец может изучить Грязные приемы в ранге Новичок.
Секретная техника: Если противник решил провести Уловку и результат броска атрибута равен 1, в независимости от значения Дикого кубика, персонаж получает свободную атаку по нему. Персонаж может не быть целью Уловки. Эта атака прерывает ход противника и не является дейсвтием, даже если персонаж был *наготове* и еще не действовал в этом раунде.

De Richelieu's Academy
Requirements: Agility d8+, Fighting d8+, Ambidextrous
Школа боя, специализирующаяся на обмане. Она учит очень серьезным уловкам, которые могут сработать только единожды за бой, но это того стоит.
При использовании только одного оружия, персонаж может усыпить бдительность противника. Однажды за сражение, персонаж может поменять хват, перебросив клинок из одной руки в другую, в качестве свободного действия. Это позволяет *застать врасплох* оппонента. Кроме того, мастера этой школы могут использовать черту Флорентийская школа, даже при использовании одного клинка. Также они могут изучить Стену стали в ранге Закаленный, что позволяет им, постоянно меняя хват, бесконечно парировать удары.
Секретная техника: Боец обучился менять хват с фантастической скоростью. Если герой вооружен одним оружием, он может провести две атаки в раунд так, как если бы обладал чертой Атака с двух рук и держал два клинка.

Seven Blades Academy
Requirements: Agility d8+, Fighting d8+
Этот стиль боя сфокусирован на защитных техниках.
Персонаж может использовать маневр Оборона и бег в одном ходу или Глухая оборона и переместиться на свой Шаг (персонаж не получает штрафов за множественные действия и не может больше совершать никаких других действий).
Персонаж может изучить черту Блок в ранге Новичок.
Обычно такой боец раунд за раундом отражает атаки противника, выжидая время для ответного удара. В игровых терминах, персонаж использует Оборону и Глухую оборону, раунд за раундом, пока не вытянет Джокера или не получит преимущество над противником (например, тот будет шокирован другим персонажем).
Персонаж может изучить черту Акробат после создания, во время игры, в этом случае она будет считаться Боевой чертой. Обычно мастера этой школы изучают черту Быстроногий.
Секретная техника: При использовании маневра Глухая оборона, если персонаж не передвигался в этом раунде, его минимальная Защита будет равна его кубику Драки плюс любые модификаторы оружия и Черт (например, герой с Дракой d10, рапирой и чертой Бок, получит Защиту 12). Он по-прежнему может пройти проверку Драки, чтобы получить более высокую Защиту (при взрыве кубиков) и выбрать наилучший результат. Если персонаж двигался – он использует обычные правила.

ФЕХТОВАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

Wall of Steel Стена стали
Requirements: Veteran, Florentine, Notice d8+
Sometimes a character finds himself out numbered in a fight. Fortunately, this hero has the perception and agility to handle multiple foes. Opponents gain no "gang up" bonus against the hero.

Entangle Удержание
Requirements: Seasoned, Fighting d8+
An entangle is a mix of a disarm and a grapple that leaves the foe disadvantaged but allows the attacker to continue fighting. The character makes a Disarm attack, but if he succeeds he has entangled his foe's weapon arm rather than disarming him. He may have wrapped the arm in a cloak, or simply locked his opponent's elbow against his body using his arm.
The foe counts as an Unarmed Defender (unless he has two weapons) and cannot withdraw from combat. The attacking hero may continue to use a one-handed weapon against his foe.
On his action, the foe may try to escape the entanglement as per breaking a grapple (see page 83).

Close Fighting Ближний бой
Requirements: Novice, Agility d8+, Fight ing d8+
This Edge is for skilled knife-fighters, who pride themselves on defeating their foes up close and personal.
Close fighters move inside most weapons' reach, adding a bonus to the fighter's Parry equal to an enemy weapon's Reach +1 for that particular foe. No bonus is granted if the foe is unarmed or using a knife or other small weapon.
Example: A mean pirate with Close Fighting battles a Spaniard with a cutlass (Reach 0). The pirate gains +1 Parry.

Improved Close Fighting Ближний бой+
Requirements: Novice, Close Fighting
Close fighters train to go for vital areas and weak spots for quick and lethal kills. The attacker adds a bonus to his Fighting roll equal to his enemy's Reach +1.

Dirty Fighter Грязные приемы
Requirements: Seasoned
There is no honor among thieves, and the Caribbean has more than its fair share of scurvy dogs. Those with this Edge will do anything to win a fight.
This scoundrel is particularly deceitful in combat and good at tricks. He adds +2 to all Trick maneuver rolls.

Really Dirty Fighter Грязные приемы+
Requirements: Seasoned, Dirty Fighter
The knave is extremely skilled in tactical deceit. By describing the trick and spending a benny, he may automatically get the drop on any single opponent.

Lunge Выпад
Requirements: Novice, Fighting d8+
A lunge allows a swordsman to extend the reach of his weapon. The character gains +1 Reach to his weapon. He may not use this Edge with First Strike, Frenzy, or Sweep.